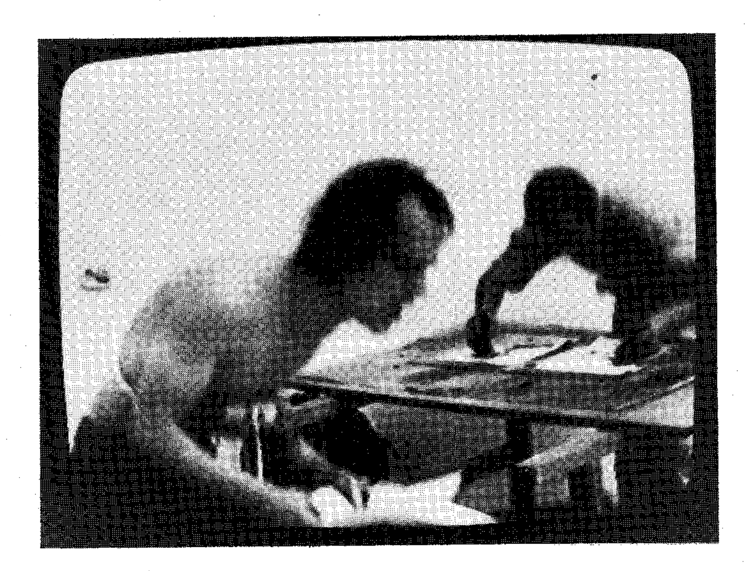
La videoarte alla ricerca di un nuovo linguaggio

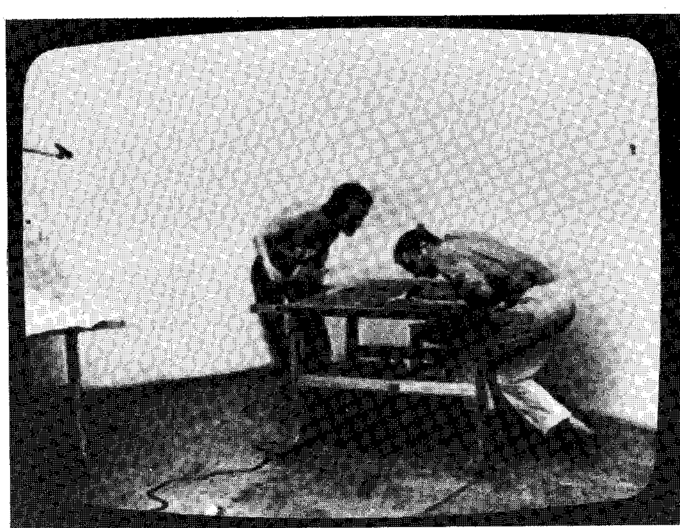
di Marco M. Gazzano

Nata ufficialmente nel 1965 con l'immissione nel mercato della telecamera portatile e del videoregistratore, la videoarte ha occupato subito un posto di rilievo tra le esperienze estetiche di oggi. Alla ricerca di un proprio statuto linguistico, le sue sperimentazioni potranno essere innovative per l'intero linguaggio televisivo.

Millenovecentosessantacinque a New York: è questa la data ufficiale e il luogo di nascita di quella nuova esperienza artistica che ormai, in tutto il mondo, è conosciuta — con termine inglese — come "video-art". La sua nascita coincide con una operazione commerciale piú che con una scoperta tecnica: l'immissione sul mercato, da parte della Sony, della telecamera portatile e del video-registratore. Largamente sviluppatasi tra gli artisti nord-americani (tra il 1970 e il 1975 si sono prodotte da New York al Canada due volte piú opere video che in tutto il resto del mondo), fortemente imparentata con la "body-art", la "performance" e le varie "new waves" East-coast, la video art è, tuttavia, in debito con l'Estremo Oriente. È stato infatti un'artista coreano trapiantato a New York, Nam June Paik, a utilizzare per primo e con preveggenza, dopo anni di "sogni", la nuova tecnica giapponese di registrazione simultanea dell'immagine e del suono su nastro video-magnetico. Ed è a una sua dichiarazione programmatica, contemporanea alla registrazione della sua prima video-opera (*Café Gogo*, Usa 1965) che lo storico dell'arte Pierre Restany fa risalire l'"atto di battesimo" della video-art: «Come la tecnica del collage ha superato la pittura a olio, cosí il tubo catodico ha sostituito le tela».

Fin dall'inizio, dunque, l'arte video che, in prima approssimazione si potrebbe definire come uso artistico della riproduzione analogico-elettronica della realtà, ha avuto piú stretti rapporti con le arti plastiche (pittura, scultura) che con il cinema e la tv. Con questa anzi la video-art, pur condividendone interamentre la tecnologia, ha sempre tenuto rapporti piú che conflittuali. Non una sola tv di Stato o privata — tranne quella belga col programma *Videographie* inaugurato un paio d'anni or sono — ha trovato nei suoi palinsesti spazio per i video d'arte, mentre nulla appare come piú lontano, sul piano espressivo, di una trasmissione televisiva da un'opera video. René Berger (probabilmente la massima autorità mondiale nell'ambito della critica video) si spinge addirittura a ipotizzare, complice la video-art, una messa in crisi e una contestazione radicale della televisione in quanto medium. L'uso artistico delle tecnologie video, infatti, mina l'imperativo che costituisce presso il pubblico la forza del sistema di teletrasmissione delle immagini: la chiarezza, la nettezza, la





Da *Luidl ins Genick (Katapült für 2 Personnen)* (1982) di Ide Hintre e Emil Siemeister.

"credibilità" e riconoscibilità dell'immagine televisiva. In una parola, secondo Berger, l'arte video nega "il realismo" della televisione, svela la sua presunta "oggettività" (e l'oggettività presunta di ogni immagine). «Essa svela il fatto», sostiene, «che la televisione, la quale tende a farsi considerare e a essere considerata come l'ordine stesso delle cose, è un ordine fondato su una tecnologia e sui rapporti sociali che la posseggono. Mettendo l'accento sulla soggettività, a volte fino all'esasperazione, gli artisti video ci fanno scoprire che l'autorità di cui è investita la televisione è solo questione di potere» (Rapporto Crea n. 5, Unesco, Parigi 1983).

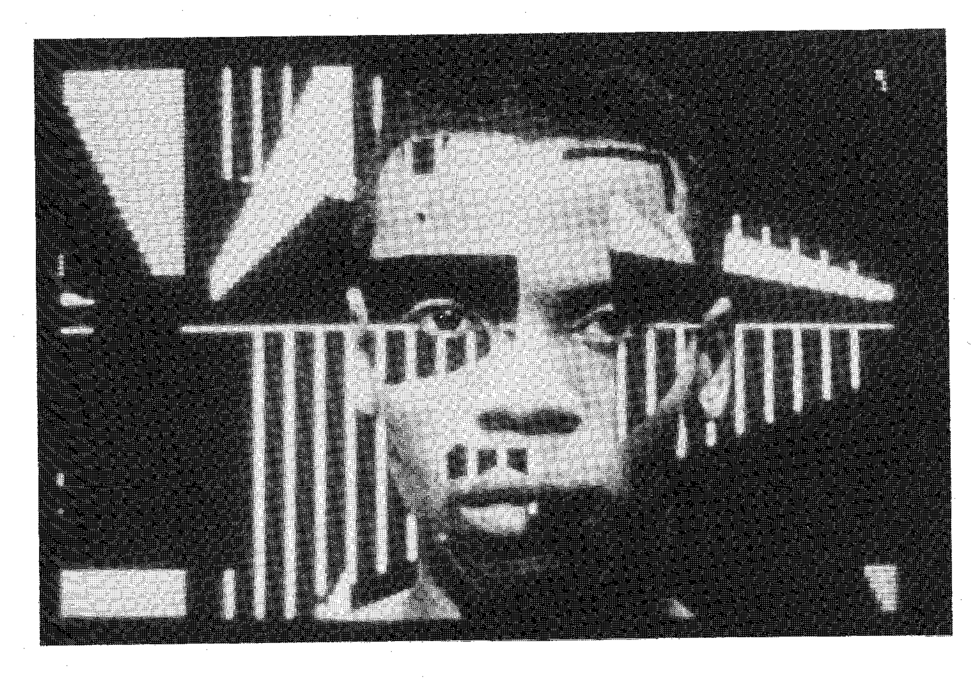
Anche il cinema, nella sua accezione artistica è — storicamente — intervenuto sulla realtà, attraverso l'immagine in movimento. Ma se "l'oltre" della realtà fenomenica è indagato dal cinema con la scelta (sempre soggettiva) dell'inquadratura, con l'angolazione e il montaggio, l'uso artistico — e quindi specifico sulle "possibilità" del mezzo — del video, interviene "direttamente" ed esasperatamente sulla "natura" stessa dell'immagine. La negoziazione del naturalismo (spazio, tempo, figura umana) nel cinema si coglie soprattutto con scelte di montaggio, di relazione fra inquadrature, e di spazi, figure, punti di vista nell'inquadratura. Con il trattamento elettronico-analogico dell'immagine il medesimo risultato espressivo si ottiene, con una flessibilità al cinema negata, sgranando l'immagine, deformandola, mescolandone i colori, distorcendo piú immagini e sovrapponendole.

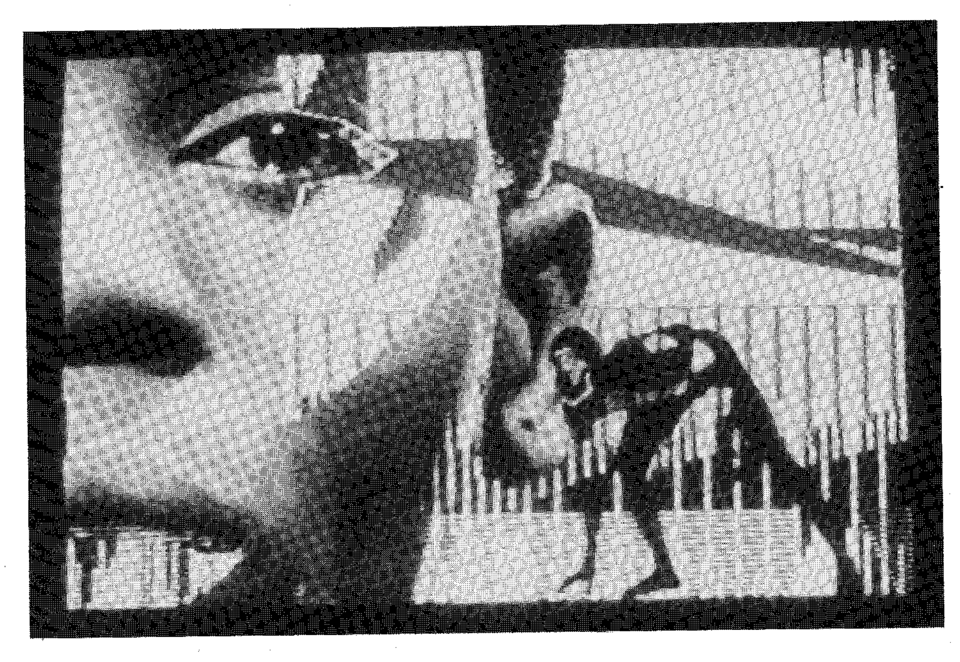
Restany scrive che caratteristiche dell'immagine video sono «la velocità, la flessibilità, la sintesi, la durata»: di fatto l'immagine video riesce a contenere gli opposti. Si può passare da una immagine assolutamente definita e "riconoscibile" a un'altra che non lo è affatto nell'ambito della stessa inquadratura; certe immagini sono "pulsanti" e altre corpose, quasi solide; alcune eteree e ambigue come l'acqua e altre gelide e luminose come il vetro. L'infinitamente lungo e l'infinitamente breve nel tempo di una sequenza, coesistono. Difficilmente la struttura "narrativa" del cinema potrebbe, ad esempio, sopportare le rapidissime successione di dettagli delle video opere di Laurie Anderson o di quelle di Anthony Ramos o gli stupendi, rallentati piani di Fabrizio Plessi o di Marina Abramović-Ulay: nel video è normale. Per i colori e le musiche poi, il "grande gioco" elettronico offre le infinite "possibilità" sconosciute che hanno affascinato Michelangelo Antonioni. La video-art in definitiva valorizza e cerca di utilizzare a fondo — contro le banalizzazioni e sottoutilizzazioni televisive — le caratteristiche "specifiche" del mezzo elettronico; anzi, gioca proprio su quelli che la televisione ufficiale considera "errori" tecnici (granulosità, nebulosità, iper-colorazione, deformazione del rapporto spaziale tra le righe) e che la commercializzazione selvaggia dell'immagine elettronica sta riducendo ad "effetti speciali".

Perciò la tesi che, spesso inconsciamente, sta in fondo al lavoro dei video artisti (e invece, ben presente in critici d'arte come René Berger e Vittorio Fagone) è che la video-art — ancor piú del cinema o, almeno, di quello fondato sulla chimica — è in grado di dimostrare che il referente autentico di una immagine (di ogni immagine, dunque) non è "la realtà" naturalisticamente intesa, ma la soggettività e la "cultura" di ogni singolo artista o di ogni, per quanto inconsapevole, costruttore di immagini. Naturalmente, non tutta la video-art. Scambiando la flessibilità del mezzo per facilità del linguaggio, orde di videomakers ci hanno proposto in questi anni chilometri di noia in video-nastro (è Restany stesso ad ammetterlo) o fastidiose banalità visuali barattate per avanguardia. Né del tutto pacificamente. La nascente critica video deve infatti fare i conti con i pregiudizi di sempre, contro i quali anche la critica cinematografica a suo tempo si è battuta. Oltre alla consueta accusa di "pratica bassa" in ambito artistico, uno dei pregiudizi piú duri a morire è quello che vuole il linguaggio delle immagini "universale": affermazione tanto piú pericolosa in quanto, in effetti, la video-art sta in qualche modo tornando al "muto", all'immagine "pura" intersecata a musica o suoni primordiali: una esperienza chiaramente post-sonora (o post-parlato) ma che difficilmente il cinema potrebbe ammettere.

Non esiste tuttavia un linguaggio "universale" del video, come è facilmente dimostrabile affrontando non superficialmente i testi; non hanno senso le affermazioni di molti sulle presunte specificità "femminili" del video o la sua congenialità ai "giovani". Tra le opere di due donne, ad esempio, ambedue molto avanti nella ricerca espressiva, la messicana Pola Weiss e la bruxellese Marie André ci sono divergenze linguistiche palesi, che rimandano a culture diverse. Cosí, a proposito del tempo interiore — uno degli argomenti piú stimolanti per i video artisti — sono evidenti le enormi differenze che stanno tra le immagini, entrambe profondamente significative sul piano della "esplorazione" del mezzo ed entrambe di grande plasticità e rigore formale, dell'italiano Fabrizio Plessi e del francese Robert Cahen.

Esiste invece un rapporto privilegiato della video-art con le arti plastiche (pittura, scultura, teatro gestuale, danza) determinato da quella caratteristica peculiare dell'immagine elettronica (il suo essere "tattile"), il suo ricordare la materia come spiegò Mc Luhan e che la rende piú immediatamente comprensibile a pittori e scultori che ai cineasti: una "materialità" di cui, anche nel lessico, la critica deve tener conto. Esiste anche un rapporto privilegiato del video con i musicisti e con le avanguardia contemporanee che si interessano all'"oltre" della realtà attraverso lo studio del frammento, dell'inautentico, dell'infinitamente piccolo o della sensazione. Rapporto determinato da quell'altra caratteristica, questa volta della "narrazione" elettronica, che René Berger cosí descrive: «Alla analisi [e intende *psicoanalisi*] fatta da un discorso razionale per mezzo di concetti, essa sostituisce costruzioni di immagini, di suoni, di oggetti, di movimenti che colpiscono la nostra sensibilità piuttosto che la nostra intelleggibilità, come se l'artista, con il suo lavoro (e l'espressione "opera dell'artista" equivarrebbe cosí a "opera del sogno") ci facesse *vedere* ciò che l'analisi *si sforza* di concettualizzare» (Corsivi redazionali).





Da *Blue Dance* (1983) del collettivo After Image

È il motivo per cui Marie André parla, per i suoi video, di «flusso del desiderio» o Robert Cahen di «tempo del sogno»; ma è anche il motivo per cui, all'altro capo della produzione elettronica, nel mondo dell'industria, i produttori discografici che sono riusciti a controllare la musica rock e le sue filiazioni un tempo eversive, e i pubblicitari piú attenti, stanno puntando tutte le loro carte sulla sensorialità pura, sulla inintellegibilità razionale che il video consente. Uscito con veemenza, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta, dal circuito delle gallerie d'arte nelle quale era stato confinato per piú di un decennio, il video infatti si è conquistato un suo spazio in tutti gli ambiti della produzione dell'immagine, dall'artistico all'industriale. C'è anche da dire che attraverso il video l'Europa sta riconquistando un suo spazio culturale nei confronti degli Stati Uniti, anche se la preponderanza dei suoi usi commerciali (pubblicità televisiva e video-music soprattutto) certo è limitante.

Nel 1983 solo in Italia sono state almeno una decina le mostre video, da Torino a Roma, da Salsomaggiore a Ravenna, da Milano a Bologna e tutte o quasi — tranne quella organizzata dal Crt di Milano — con lo stesso difetto: di affastellare le opere alle opere (in genere centinaia) e di confondere i generi e le ricerche (video-art, video-music, video amatoriale, video come componente centrale dei nuovi spettacoli gestuali e ''multimediali'', video-installazioni, video prodotti dalle televisioni ufficiali e via di seguito), con l'unico risultato di confondere le idee, di costringere a una fruizione nevrotica e disattenta quanto è nevrotica la televisione stessa e, in definitiva, di rendere un pessimo servizio agli autori. Occorrerebbe piú selettività per affrontare adeguatamente questo mondo in movimento anche da parte degli organizzatori di rassegne. Questo difetto è stato anche dei due piú importanti incontri europei sulla materia: la rassegna di Locarno e quella, di cui quest'anno si è avuta la prima edizione, a Lubiana.

A Lubiana in particolare, troppi ''generi'' si son voluti far coesistere. Ed è stato un peccato perché le iniziative ''collaterali'' (ma non per importanza) alla rassegna video — le ''installazioni'' di Anthony Ramos, il seminario sull'immagine digitale dei due piú creativi artisti statunitensi che si occupano di elet-

tronica, Woody e Steina Vasulka, la psico-performance dei viennesi Ide Hintze e Emil Siemeister, il jazz visualizzato e svelato di Toni Rusconi, i video prodotti nell'ambito stesso della manifestazione da artisti di tutto il mondo e soprattutto il tentativo — ambizioso e coraggioso — delle televisioni di Lubiana e di Belgrado di rovesciare gli stereotipi televisivi fornendo ai loro telespettatori "servizi" sulla manifestazione nel linguaggio della video-art — avrebbero meritato piú attenzione. Il *Video Festival* di Locarno e *Video Cankarjev Dom '83* di Lubiana comunque, hanno fornito una enorme quantità di materiale di riflessione.

Riflessione sulle possibilità nel trattamento espressivo dell'immagine video, sulla sua ambiguità, "liquidità" e iper-definizione (*Water Fan*, *Up Down*, *Surf Control* di Fabrizio Plessi, Italia 1982; *Nuage Noir* e *Juste le Temps* di Robert Cahen, Francia 1982, 1983; *City of Angels*, di Marina Abramović-Ulay, Usa, 1983; riflessione sul nuovo tempo della narrazione che il video consente (*Galerie de Portraits*, *Come ti amo* di Marie André, Belgio 1982, 1983; *Grimoire Magnetique* di Joelle De La Casiniere, Belgio 1983; *Tout près de la frontière* de Danielle Jaeggi, Francia 1982); sui rapporti interativi tra cinema e video (*Interference* di Luisa Cividin/Roberto Taroni, Italia 1981, 1982; *Passioni fredde* di Maurizio Camerani, Italia 1983; *Pandemonium* di Saskia Lupini, Belgio 1983); autoriflessioni sull'immagine elettronica (*Machine Vision* di Steina Vasulka, Usa 1972/1980; *Light-Electricity and unified field theory* di Anthony Ramos, Usa 1983; *Le bruit de l'image* di Michel Bonnemaison, Francia 1983); sulla "femminilità" e sulla "latinità" possibile dell'immagine (*Exoego 8*, *El eclipse* di Pola Weiss, Mexico 1981, 1982); sui difficili quanto straordinariamente promettenti rapporti tra immagini elettronico-analogiche e elettronico-numeriche (dai lavori di due decenni di Woody e Steina Vasulka al delizioso *Blue Dance* del collettivo londinese *After Image*, 1983); su video e poesia (*Valeriascopia*, *Incatenata alla pellicola*, *Videopoesia* di Gianni Toti, Italia 1980, 1983); sui tentativi di rovesciare i moduli di narrazione televisiva (*La peinture cubiste* di Thierry Kuntzel/Philippe Grandrieux, Francia 1981; *Ruski Umetnicki Eksperiment* di Boris Milković/Branimir Dimitrijević, Jugoslavia 1983).

L'impressione generale tuttavia — confortata anche dall'opinione di un critico d'arte attento alla problematica del video come Vittorio Fagone — è che lo stadio attuale della ricerca video artistica sia ancora quello della ricerca linguistica. Gli artisti cercano ancora le "parole" della nuova lingua, "colonizzano" il mezzo nell'accezione mcluhaniana, costruiscono frammenti estetici — ed anche stereotipi e manierismo — piú che significati. Sono ancora alla ricerca di un tempo reale (dell'opera) e di un tempo metaforico ad essi congeniale, di uno "spazio" del video. Il montaggio elettronico, nella maggior parte dei casi, è ancora sottovalutato a scapito della ripresa e del trattamento della immagine: non ha saputo essere ancora, coscientemente, lucidamente, "sintassi" delle parole elettroniche. E, tuttavia, il significato profondo del video è, al di là degli artisti stessi, proprio nel suo essere un po' piú "altro" da tutto ciò che è arte in questo momento.

DICHIARAZIONI

Jean-Luc Godard — *Capisco che con l'onnipotenza della televisione tra vent'anni non riuscirei neanche a fare lo scopino della Rai. Mi consolo: è lo stesso dramma di Buster Keaton e di Charlot quando comparve il sonoro. Però il cinema sopravvisse. Ora è giusto se, con altre persone, tentiamo il salvataggio. Tra un po' in televisione sopprimeranno anche l'immagine, daranno dei testi, delle spiegazioni. Quanto a me penso che morirò insieme al cinema. Non può durare a lungo cosí com'è. Forse la durata di una lunga vita umana: ottanta-novant'anni. Metteremo i film nelle cassette, che poi non si guardano, non si vogliono guardare, e si deteriorano. È terribile come diventeremo. Tante parole, poche immagini, nessuna vita... Ricordiamoci però che il sonoro è venuto nell'epoca della disoccupazione. Comunque gli americani sono gli unici veri interessati a chiarire o non chiarire il problema. È la stessa faccenda del dollaro.*

Federico Fellini — *Sono convinto che l'elettronica non serva un bel niente al cinema. Un fondale dipinto, una lampadina sono molto piú suggestivi. Meglio le cellule nervose del cervello che altri materiali ultra sofisticati.*

Ingmar Bergman — *Confesso: per me non c'è nessuna differenza nella preparazione del film per la tv. Diversi sono gli spettatori: chi si isola nella poltrona al buio di una sala, e chi ha i bambini e il telefono tra i piedi. Ora siamo al limite, al confine tra un modo di fare cinema che è rimasto identico per novant'anni e l'enorme rivoluzione elettronica già in atto. Penso che questo nuovo mezzo d'espressione sia fantastico, ma io sono troppo vecchio per affrontarlo. Ci aspetta una nuova era che mi affascina ma con cui non voglio misurarmi. Quindi è il momento giusto per concludere il mio lavoro. Oggi i giovani, perfino a nove anni, usano già il computer. È un'epoca nuova, ammettiamolo.*

Electro Leonardo — *Il gruppo tecnico-culturale "Electro Leonardo" è un organismo fondato da pochi mesi a Roma per organizzare le esperienze di registi, direttori della fotografia, esperti di comunicazioni di massa, tecnici informatici e operatori di vario genere, in un quadro organico di tipo organizzativo-gestionale al servizio di quegli enti che utilizzano o intendono utilizzare i servizi offerti dall'elettronica applicata alla comunicazione audiovisiva. Recentemente, l'Electro Leonardo ha promosso un convegno internazionale su "Cinema, televisione ed elettronica" al fine di raccogliere contributi nel campo delle nuove tecnologie applicate all'informazione visiva.*